

# Über starres Rollendenken hinaus

---

Kompetenzvielfalt für ein integriertes Digital Design

14. Juni 2023

Digital Design & UX Next 2023

Anna Kranzusch & Jesko Schneider



# Über uns

---

## Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG

**Wir verbinden Business & IT**, mit dem Fokus auf

- ◆ Anforderungsvermittlung (RE / BA / PO Support)
- ◆ Agile Produktentwicklung / Agile Skalierung
- ◆ Innovationsmanagement / Digital Design



**Anna Kranzusch**

B.Sc. Industrial Design Engineering  
Consultant & UX/UI Designerin



**Jesko Schneider**

B.Sc. Medieninformatik  
Geschäftsführer & Anforderungsvermittler

# Was wir vermitteln wollen

---

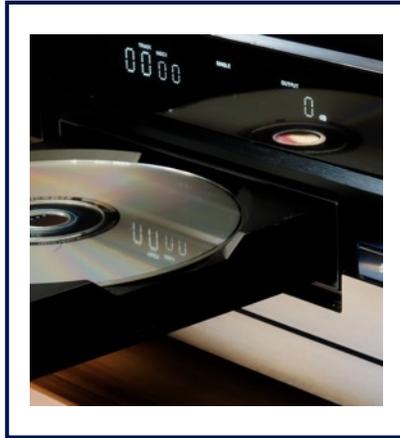


1. Wir sollten starres Rollendenken mit Blick auf Kompetenzentwicklung aufbrechen.
2. Bei der inkrementellen Produktentwicklung und dem Digital Design wird insbesondere eine Verschmelzung der Kernkompetenzen von RE und UX immer wichtiger.
3. Unternehmen und Teams müssen dafür den Rahmen für Rollen übergreifende Wissensvermittlung schaffen.

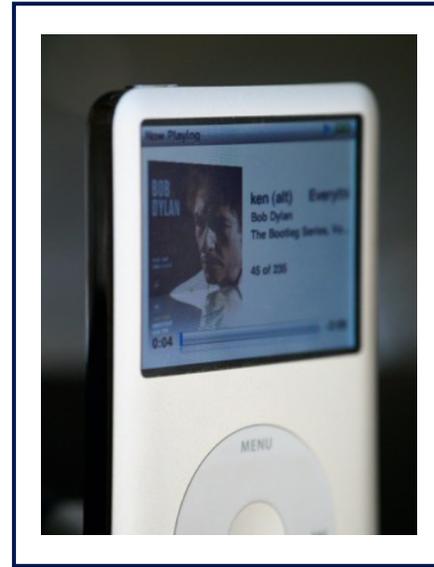
# Mensch im Fokus!



„Digitale Daten“



„Digitale Prozesse“



Verändern die Art und Weise  
Produkte zu entwickeln

- ◆ Ohne großen materiellen Aufwand
- ◆ Nutzung vorhandener Technologien
- ◆ Früher Markteinstieg

„Digitale Geschäftsmodelle“

# Vorgehensweisen in der Produktentwicklung



3 Design Thinking  
(Iterativ, Prototypisch)

2 Agiles Anforderungsmanagement / RE  
(Iterativ, Inkrementell)

1 Klassisches Anforderungsmanagement / RE  
(Plan-getrieben, Phasen-orientiert)

# Von Arbeiten in Silos zu interdisziplinären Teams

---

Motivation



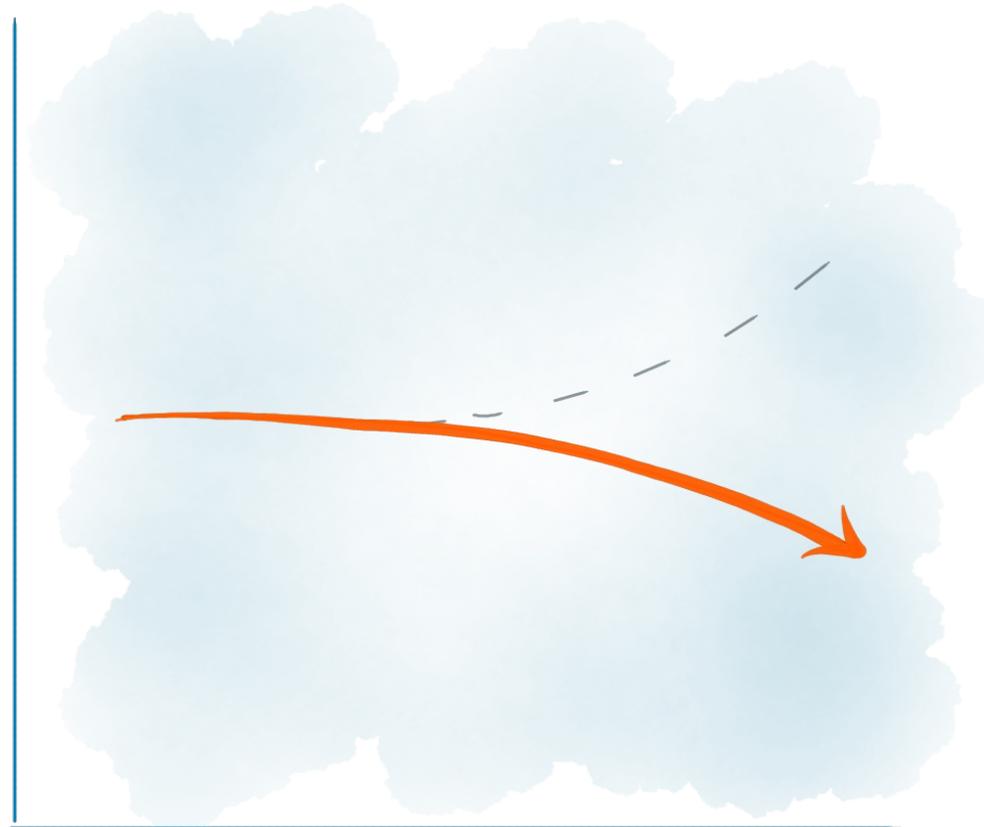
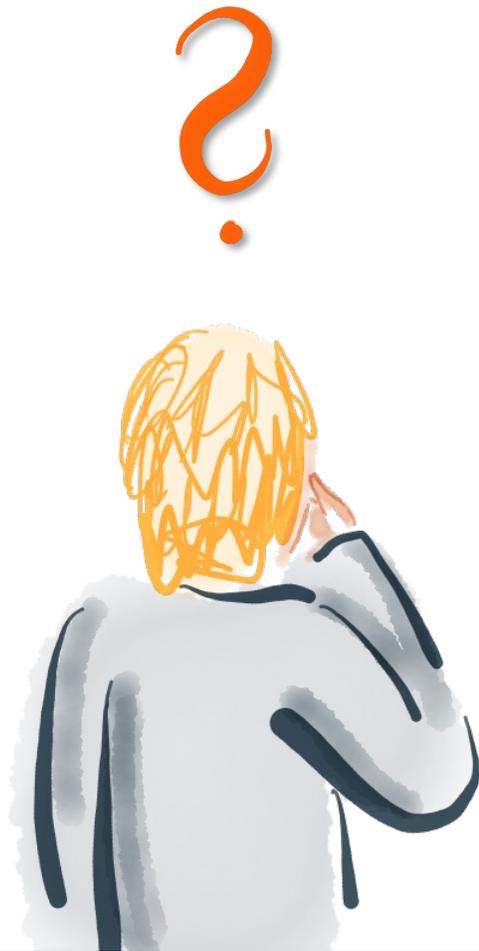
# Die agile Transformation

---



# Der Blick in die Realität

---



#1

**Kundenfokus** ist nur ein Schlagwort, die Entwicklung ist durch starre Lösungskonzepte geprägt.



# #2

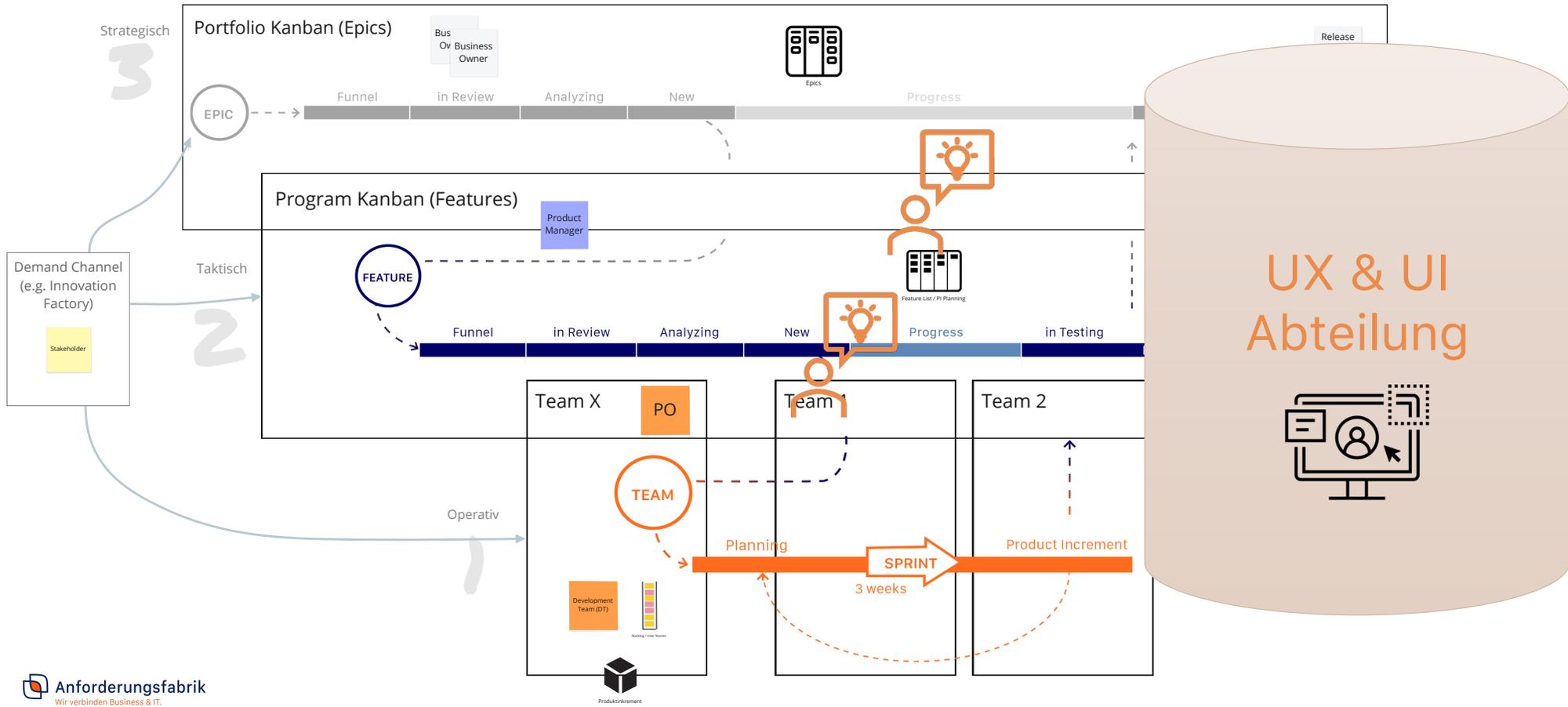
**Interdisziplinäre Teams** bestehen oft nur aus Entwicklern und GUI-Designern.



# #3

**Feedback-Schleifen** werden auf Sprint Events begrenzt, die Möglichkeiten einer inkrementellen Entwicklung werden nicht voll ausgeschöpft.

# Praxisbeispiel (im SAFe Kontext)



# Kompetenzvielfalt

---

Erfolgreiche Teams



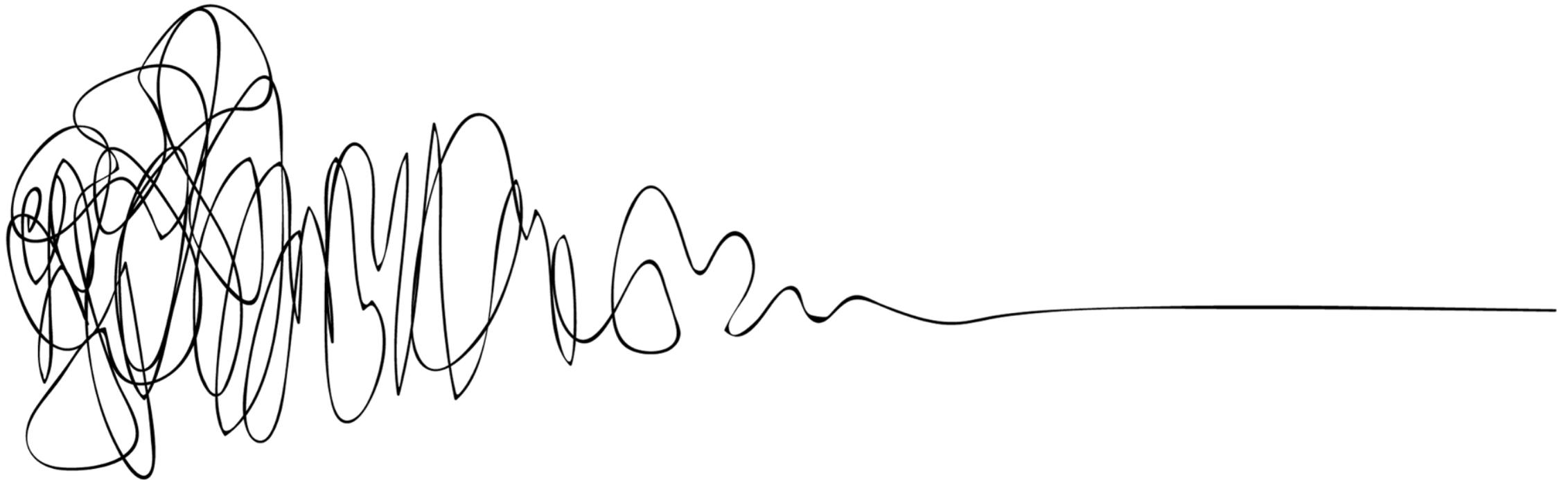
# Chaotische & iterative Aktivität auf 3 Ebenen

Der „Design Squiggle“ – Damien Newman

Unsicherheit / Rauschen

Einblicke / Muster

Fokus / Klarheit



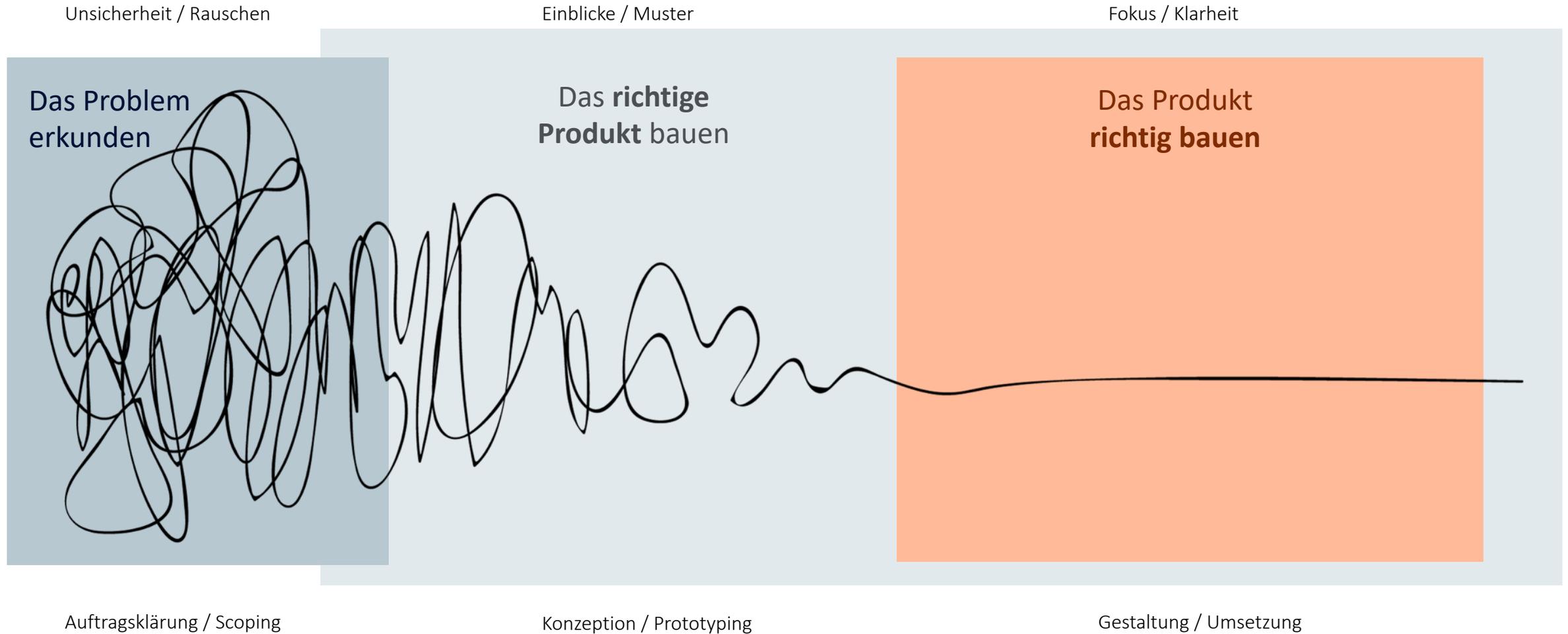
Auftragsklärung / Scoping

Konzeption / Prototyping

Gestaltung / Umsetzung

# Chaotische & iterative Aktivität auf 3 Ebenen

Der „Design Squiggle“ – Damien Newman



# Persönliche Kompetenzen

## Kompetenzen

## Typische Rollen (als Orientierung)

Das Problem erkunden

- ◆ Eine abstrakte & offene Denkweise
- ◆ Motivation, (innovative) Ideen weiterzuentwickeln
- ◆ Mut, frühe Konzepte zu verwerfen

UX- Designer, CEO, Nutzer, Business Architekt, Prozessexperte

Das **richtige** Produkt bauen

- ◆ Steigender Bedarf an konkreten Entscheidungen & Abschlüssen.
- ◆ Hohe Kommunikationsfähigkeit und Abstimmung mit Stakeholdern
- ◆ Auflösen von Abhängigkeiten

Architekten, Data Scientist, Requirements Engineer, Business Analyst

Das Produkt **richtig** bauen

- ◆ Konkrete Entscheidungen treffen
- ◆ Lösung umsetzen
- ◆ Neigung zum Perfektionismus

Entwickler, UI-Designer, Tester

# Fachliche Kompetenzen

## Arbeitsprodukte aus dem RE

## Design-Methoden

### Das Problem erkunden

- ◆ Vision
- ◆ Epic
- ◆ Stakeholderliste
- ◆ Design Brief / Ideenbewertung

- ◆ **Design Thinking (Problem & Lösung)**
- ◆ Feldbeobachtungen & Interviews (Canvas)
- ◆ Persona Canvas
- ◆ Business Model Canvas
- ◆ Value Proposition Canvas
- ◆ Cover Story Canvas

### Das richtige Produkt bauen

- ◆ Use Case Diagramm
- ◆ Use Case Spezifikation
- ◆ Grafische Modelle
- ◆ Feature
- ◆ Styleguide
- ◆ Prototype (Paper / Wireframe / Klick-Dummie)
- ◆ Risiko Bewertung
- ◆ Beschreibung externer Schnittstellen
- ◆ System-, Geschäfts-, Stakeholder- oder Benutzeranforderungen

- ◆ **Context Canvas**
- ◆ Story Mapping
- ◆ Customer Journey
- ◆ Service Blueprint
- ◆ Interaktionskonzept / Wireframes
- ◆ **Prototyping**
- ◆ **UX (Usability) Tests**
- ◆ SWOT Analyse
- ◆ Lean Startup

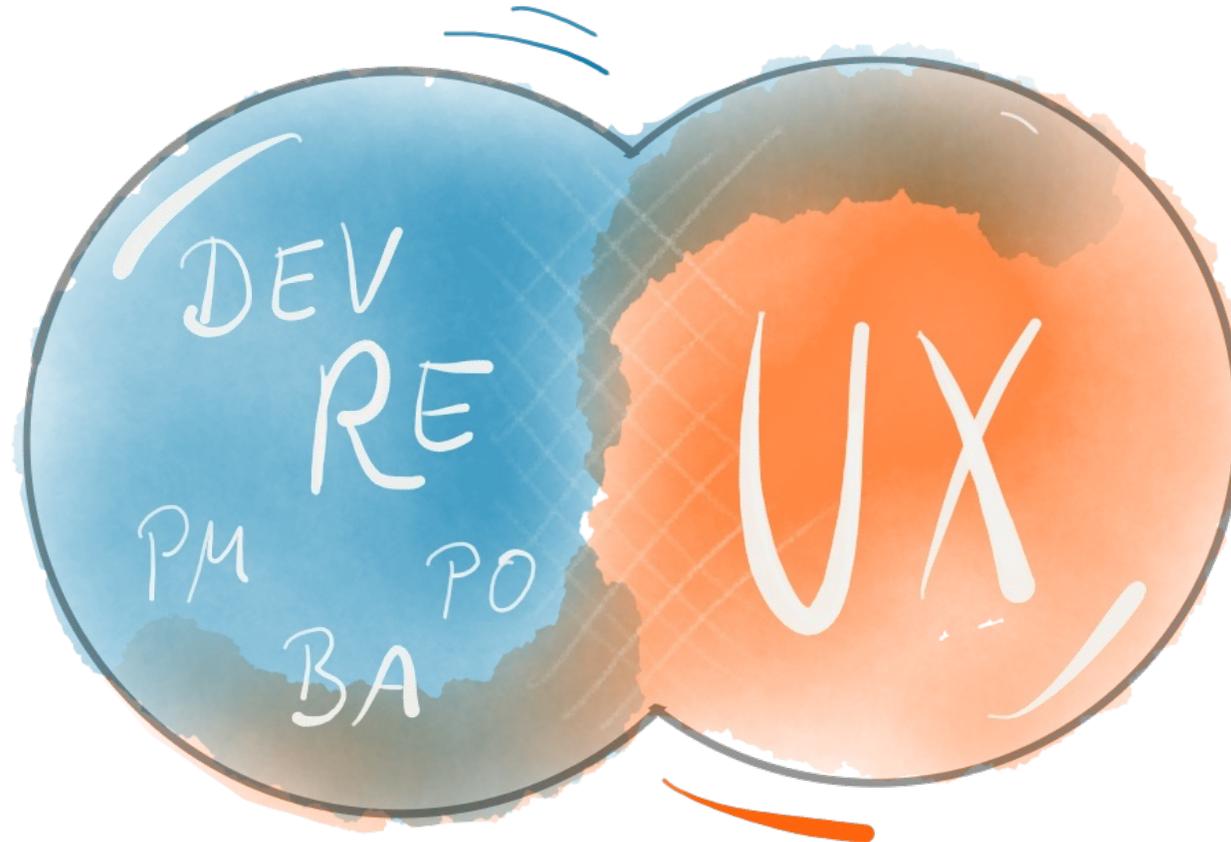
### Das Produkt richtig bauen

- ◆ Individuelle Anforderung
- ◆ User Story
- ◆ Product- & Sprint-Backlog

- ◆ Visuals / GUI / NUI - Design
- ◆ **Usability Test**

# Empfehlungen für Unternehmen

---



# Exkurs: Requirements Information Model (RIM)

## WOZU ?

1

- ◆ **Auftragsklärung**
- ◆ **Scoping**
- ◆ grobe zeitliche Planung
- ◆ Budget Allokation

## WAS ?

- Z.B.:
- ◆ Strategische Ziele
  - ◆ Business Modell
  - ◆ Geschäftsprozesse
  - ◆ Abhängigkeiten zu Unternehmens-bereichen
  - ◆ ...

## WER ?

- Z.B.:
- ◆ Nutzer / Kunden
  - ◆ Business Architekt
  - ◆ Geschäftsführung
  - ◆ Vertreter Unternehmensbereiche
  - ◆ UX
  - ◆ ...

## WIE ?

- Z.B.:
- ◆ Iterativer Austausch
  - ◆ Templates / Canvas
  - ◆ UX Reseach
  - ◆ Value Proposition
  - ◆ Persona Canvas
  - ◆ ...

2

- ◆ **Produktinkremente definieren**
- ◆ **Konzeption / Prototyping**
- ◆ Rückkopplung auf Roadmap
- ◆ belastbare zeitliche Planung der nächsten Zukunft

- Z.B.:
- ◆ Releaseplanung
  - ◆ Kontextabgrenzung
  - ◆ Abhängigkeiten zu Umsetzungseinheiten
  - ◆ Def. der Sync.-Punkte
  - ◆ Prototyp
  - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Vertreter Unternehmensbereich
  - ◆ Product Owner
  - ◆ Requirements Engineering
  - ◆ System Architektur
  - ◆ UX / UI
  - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Iterativer Austausch über Maßnahmen und Fortschritt
  - ◆ Usability Test
  - ◆ System Demo
  - ◆ ...

3

- ◆ **Umsetzung**
- ◆ Lernen für die Zukunft
- ◆ Validierung der Releaseplanung

- Z.B.:
- ◆ Produktentwicklung
  - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Entwicklungsteam (interdisziplinär)
  - ◆ ...

- Z.B.:
- ◆ Scrum, Kanban und co.
  - ◆ ...

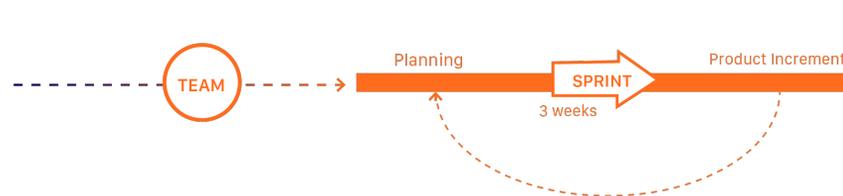
# 1. Integration von UX Tätigkeiten & Artefakten



The UX research must be done!



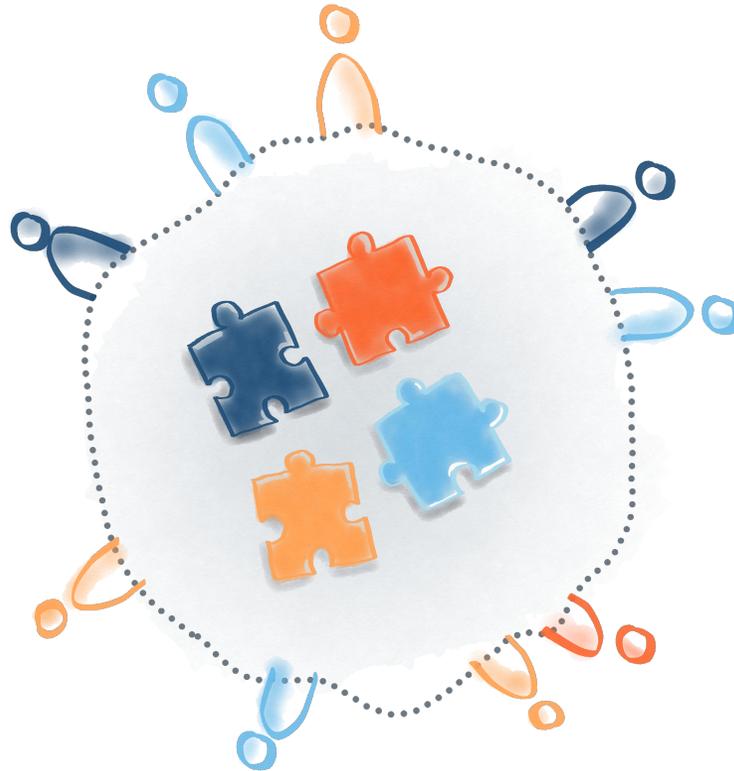
Prototyping must be finished!



The UI must be finished!

## 2. Rollen-übergreifende Peer-Groups

z.B. PO / PM / UX / DEV



# 3. Rollen-übergreifende Wissensvermittlung

## BEISPIEL

### Das „Learning Backlog“ (Module / Learning Nuggets)

	Fachlich – Methodische Disziplinen			Übergreifende Disziplinen				
	Requirements Engineering	Agile Methoden und Techniken	Organisationsentwicklung	Führung	Kommunikation	Innovation	Kundenorientierung	Lösungsfindung
Reifegrad 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Module nach IREB CPRE FL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen agiler Zusammenarbeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen Organisationsentwicklung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen Leadership</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen individuelle Kommunikation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Innovationstypen &amp; Technologien</li> <li>Agile Vorgehensweisen</li> <li>Methoden-kompetenz 2-3 Stunden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wertorientierung (DDP)</li> <li>Personas (IREB CPRE / DDP)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen zu Technologie (DDP)</li> <li>Grundlagen konzeptionelles Arbeiten (DDP)</li> </ul>
Reifegrad 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>IREB CPRE AL RE@Agile</li> <li>IREB CPRE AL Requirements Modeling</li> <li>Von der Vision zur User Story</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Story Mapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationsentwicklung (Mitwirkung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leadership</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen Team Kommunikation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prototyping (DDP)</li> <li>Qualitätsmodell (DDP)</li> <li>Praxis 4 Std. - 1 Tag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Methoden-kompetenz 2-3 Stunden</li> <li>Design Thinking</li> <li>Praxis 4 Std. - 1 Tag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abstraktionsebenen</li> <li>Leitfaden konzeptionelles Arbeiten im Digital Design (DDP)</li> </ul>
Reifegrad 3			<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationsentwicklung (führende Rolle)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teamübergreifendes Leadership (operatives Arbeitsumfeld)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teamübergreifende Kommunikation (operatives Arbeitsumfeld)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>UX Strategien &amp; Konzepte</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zielorientierung &amp; Ausrichtung</li> <li>UX-Test</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Team Management</li> <li>Faktor Mensch bei der Planung digitaler Systeme</li> </ul>
Reifegrad 4			<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationelles Leadership</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationelles Leadership und Repräsentation nach außen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationelle Kommunikation &amp; Repräsentation nach Außen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale Geschäftsmodelle entwickeln</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Methoden-kompetenz 2-3 Stunden</li> <li>Praxis 4 Std. - 1 Tag</li> <li>Workshop Individuell</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>

# 3. Rollen-übergreifende Wissensvermittlung

## BEISPIEL

### Möglicher Ausbildungspfad

	Fachlich – Methodische Disziplinen			Übergreifende Disziplinen				
	Requirements Engineering	Agile Methoden und Techniken	Organisationsentwicklung	Führung	Kommunikation	Innovation	Kundenorientierung	Lösungsfindung
Reifegrad 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>IREB CPRE FL (ggf. Modular)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen agiler Zusammenarbeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen Organisationsentwicklung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen Leadership</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen individuelle Kommunikation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Innovationstypen &amp; Technologien</li> <li>Agile Vorgehensweisen</li> <li>Methoden-kompetenz 2-3 Stunden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wertorientierung (DDP)</li> <li>Personas (IREB CPRE / DDP)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen zu Technologie (DDP)</li> <li>Grundlagen konzeptionelles Arbeiten (DDP)</li> </ul>
Reifegrad 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>IREB CPRE AL RE@Agile</li> <li>IREB CPRE AL Requirements Modeling</li> <li>Von der Vision zur User Story</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Story Mapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationsentwicklung (Mitwirkung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leadership</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundlagen Team Kommunikation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prototyping (DDP)</li> <li>Qualitätsmodell (DDP)</li> <li>Praxis 4 Std. - 1 Tag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Methoden-kompetenz 2-3 Stunden</li> <li>Design Thinking</li> <li>Praxis 4 Std. - 1 Tag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abstraktionsebenen</li> <li>Leitfaden konzeptionelles Arbeiten im Digital Design (DDP)</li> </ul>
Reifegrad 3			<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationsentwicklung (führende Rolle)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teamübergreifendes Leadership (operatives Arbeitsumfeld)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teamübergreifende Kommunikation (operatives Arbeitsumfeld)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>UX Strategien &amp; Konzepte</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zielorientierung &amp; Ausrichtung</li> <li>UX-Test</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Team Management</li> <li>Faktor Mensch bei der Planung digitaler Systeme</li> </ul>
Reifegrad 4			<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationelles Leadership</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationelles Leadership und Repräsentation nach außen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organisationelle Kommunikation &amp; Repräsentation nach Außen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digitale Geschäftsmodelle entwickeln</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Workshop Individuell</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Methoden-kompetenz 2-3 Stunden</li> <li>Praxis 4 Std. - 1 Tag</li> <li>Workshop Individuell</li> <li>Workshop Individuell</li> </ul>

# Was Sie heute mitnehmen sollen

---



# Was wir vermitteln wollen

---



1. Wir sollten starres Rollendenken mit Blick auf Kompetenzentwicklung aufbrechen.
2. Bei der inkrementellen Produktentwicklung und dem Digital Design wird insbesondere eine Verschmelzung der Kernkompetenzen von RE und UX immer wichtiger.
3. Unternehmen und Teams müssen dafür den Rahmen für Rollen übergreifende Wissensvermittlung schaffen.

„Ich würde ganz spontan sagen: Du suchst einen Bill Gates, einen Jim Brown, eine Miss Daisy, zwei Clowns und einen Joe Frazier. Nicht zu vergessen den besten Alfred Hitchcock der Welt.“

(Danny Ocean)

# Fragen Sie uns

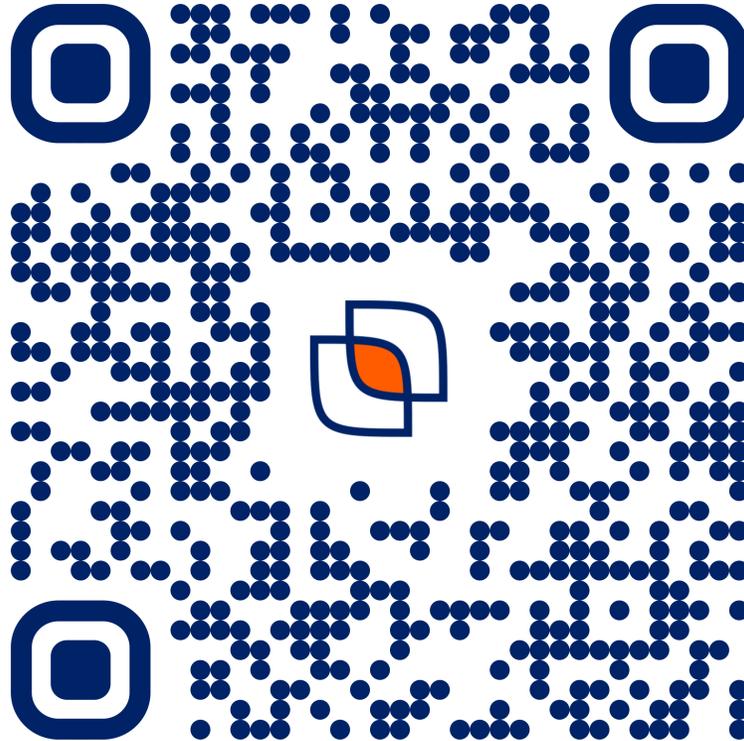
---

Auf unserer Landingpage zur Digital Design & UX Next 2023 erhalten Sie weitere Information und Unterlagen zum Beitrag sowie verschiedene Design Methoden Vorlagen als Download für ihre nächste Innovation.



[Anforderungsfabrik.de/DDUX-2023](https://Anforderungsfabrik.de/DDUX-2023)





[Anforderungsfabrik.de/DDUX-2023](https://anforderungsfabrik.de/DDUX-2023)

Anforderungsfabrik GmbH & Co. KG  
An der Gümptgesbrücke 7  
41564 Kaarst

FON +49 (0) 2131 52 10 56 - 0  
MAIL [info@anforderungsfabrik.de](mailto:info@anforderungsfabrik.de)  
WEB [www.anforderungsfabrik.de](http://www.anforderungsfabrik.de)